RAFAEL PANCZINSKI OLIVEIRA “KABAL”
Piratas,
Navios e
Navegações
3
D&T
ALPHA

Piratas, Navios e Navegações

Rafael Panczinski Oliveira “Kabal”

Esta é uma obra de ficção, qualquer semelhança com uma pessoa real é mera coincidência ou semelhança com um personagem histórico.

O objetivo desse livro é introduzir piratas e todo seu universo em sua mesa de jogo, não tendo como objetivo incitar a prática de pirataria (no sentido de assaltar navios) é crime punível em quase todos os países do mundo (não conheço um que não seja, mas não conheço todos).

Todas as imagens foram retiradas da internet, de tantos sites que se torna impossível dar o crédito a todos, mas as imagens foram obtidas através do motor de busca do site Google

As informações históricas foram conseguidas no site Wikipédia

Agradecimentos

Ao Cassaro pelo sistema, aos fãs de HP que reviveram o sistema, a Jambô por publicar o sistema. Ao meu grupo, o motivo para eu criar suplementos novos para nos divertirmos em nossas sessões de jogo.

Quando houver uma citação igual a seguinte *(5 manual)* significa que o conteúdo citado se encontra na pagina especificada (no caso a página 5) no Manual 3D&T Alpha. Caso seja usada uma citação de outro livro, essa será informada entre parênteses.

Editorial

Baixando umas adaptações para 3D&T achei uma sobre piratas que me chamou bastante a atenção, porém ela estava desatualizada e era muito básica, apenas inseria uma nova classe e uma nova regra de navios, o que não me satisfez, mas isso despertou meu apetite para piratas, e através de algumas pesquisas rápidas vi que este era um universo novo pronto para ser explorado, e foi com esse objetivo que resolvi criar esse suplemento.

O sistema 3D&T conheci bem tardiamente, foi com o lançamento do manual Alpha, antes conhecia ele apenas por falarem (e não eram bons comentários), quando saiu o PDF gratuito, baixei e gostei e logo depois encomendei meu livro. Um sistema simples como 3D&T permite uma grande facilidade de adaptação de personagens e uma liberdade incrível para se criar novas regras que se façam necessárias, lendo o livro básico rapidamente, você consegue pegar bem a mecânica básica do jogo e pode criar regras compatíveis sem problemas.

Então com muita coragem, pesquisa, testes e paciência surgiu esse livro que você está lendo agora, portanto, divirta-se!

Índice

Piratas

Piratas são o terror dos sete mares (sim, eles ainda existem hoje). Eles eram basicamente ladrões que sozinhos (muito raro) em um grupos cruzam os mares com o objetivo de saquear e pilhar navios e cidades.

O estereótipo mais conhecido sãos os piratas caribenhos que tiveram sua época entre os séculos XVI e XVIII. E será esse estereótipo o principal abordado neste livro. Embora os piratas fossem sanguinários, seus navios e seus códigos os tornavam bem avançados em relação ao seu tempo no quesito organização e respeito ao ser humano.

Kit **Pirata**

Requisitos:F1, H2, PdF1 Sobrevivência:Navegação

Poder Concedido: Poder Concedido: Piratas são ótimos em se improvisar com armas, personagens piratas não sofrem redução de -1 em Habilidade quando trocam o tipo de dano. E quando o mestre achar que ele realmente improvisou uma ação (ou movimento) surpreendente, pode conceder um bônus de H+1.

Vantagens

Membro Substituto (1 ponto)

Você perdeu um membro por algum motivo qualquer e este foi substituído por uma uma prótese para que você pudesse continuar a lutar.

Um membro substituto impõe uma penalidade de -1 em testes de habilidade que envolvam esse membro, em contrapartida dá uma bônus de +1 em Força nos ataques que envolvam esse membro.

Os piratas indenizavam com 1d6x50 peças de ouro para piratas que perderam seus membros em atividade.

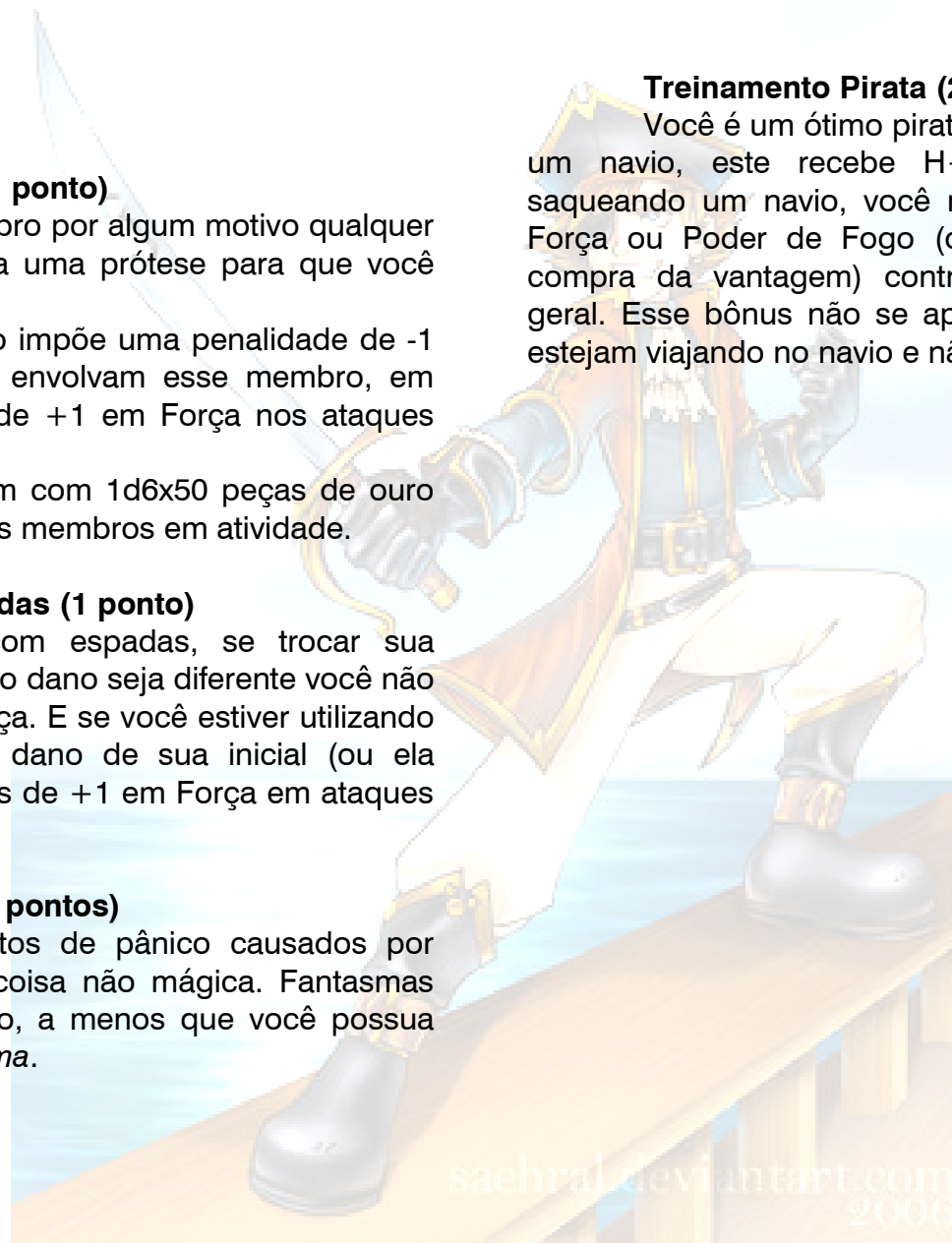
Habilidade com Espadas (1 ponto)

Você é habilidoso com espadas, se trocar sua espada por outra, mesmo que o dano seja diferente você não sofre penalidade de -1 em Força. E se você estiver utilizando uma espada com o mesmo dano de sua inicial (ou ela própria) você recebe um bônus de +1 em Força em ataques desferidos com ela.

Coragem de Pirata (2 pontos)

Você é imune a efeitos de pânico causados por monstros ou qualquer outra coisa não mágica. Fantasmas também não provocam Pânico, a menos que você possua desvantagem *Medo de Fantasma*.

Treinamento Pirata (2 pontos)

Você é um ótimo pirata, quando está no comando de um navio, este recebe H+1 e PdF+1. Quando está saqueando um navio, você recebe um bônus de +1 em Força ou Poder de Fogo (deve ser definido na hora da compra da vantagem) contra piratas ou marinheiros em geral. Esse bônus não se aplica a outros aventureiros que estejam viajando no navio e não sejam homens do mar.

Desvantagens

Medo de Fantasmas (-1 ponto)

Um de seus maiores medos é que suas vítimas (que geralmente não são poucas) voltem da morte para se vingar, quando você enfrenta um fantasma ou qualquer tipo de morto-vivo você deve fazer um teste de resistência, se falhar você recebe os efeitos da magia *Pânico*. Se o morto-vivo foi sua vítima, você recebe uma penalidade de -1 em suas características nas duas primeiras rodadas de combate, apo isso deve fazer um teste de resistência, se falhar continua assim, se passar o efeito do medo passa. Cada nova rolagem deve ser feita a cada dois turnos em caso de falha, a próxima rodada vem sempre com um bônus de +1 cumulativo.

Medo de Monstros (-1 ponto)

O mar é repleto de criaturas desconhecidas e elas apavoram você, quando você enfrenta um monstro ou qualquer tipo de criatura desconhecida você deve fazer um teste de resistência, se falhar você recebe os efeitos da magia *Pânico* (160 Manual).

Marca Negra (-2 ponto)

Você é jurado de morte por alguém, essa pessoa vai aparecer sempre que conseguir te achar e tentar te matar. Você recebe uma penalidade de -1 em habilidade quando vai enfrentar essa pessoa. Se você matar essa pessoa, alguém com alguma ligação com ela virá terminar o serviço. Essa desvantagem não pode ser recomprada, apenas o mestre pode acabar com os problemas.

Inexperiente (-2 pontos)

Você é um novo capitão e ainda não sabe bem como comandar um navio. Quando você está no comando o navio sofre um redutor de -1 em H e PdF. Essa vantagem pode ser recomprada com a vantagem *Treinamento Pirata*, mas sem os efeitos, você terá que comprar duas vezes para ter os bônus.

Navios

Um pirata age a maior parte do tempo no mar, e como não anda sobre a água, ele vai precisar de um navio. Navios são caros e fortes, não é fácil ter um (mesmo roubar não é tão simples, e também não são baratos). Uma boa pedida de aventura é conseguir um navio. Navios são comprados com ouro ou com PE, podendo inclusive o valor ser dividido entre essas duas moedas (ta certo que ponto experiência não é moeda, mas se ele vai ser trocado por algo vira moeda de troca, satisfeito agora!).

Construindo Navios

Como disse anteriormente (olha pra cima) um navio não é barato, ele segue as regras de construção de um personagem e o custo em PE é o mesmo da tabela de evolução (124 manual). Então para se ter um navio com F0, H2, R2, A2, PdF2 gastaríamos 80 PE (que não precisam ser necessariamente de um único PC). O custo em ouro é medido multiplicando os pontos de experiências necessários para construção por 100. No nosso navio exemplo, que tem um custo de 80PE ficaria custando em ouro $8000.

As habilidades para um navio também representam coisas diferentes, são elas:

Força: É o dano que você vai causar jogando seu navio contra outro, pode ser devido ao tamanho, ou devido a uma parte especial para danificar outros navios. Também conta como capacidade de carga, cada ponto de F permite ao navio carregar 5 toneladas.

Habilidade: Ela representa basicamente a velocidade do navio e sua tripulação. Um navio com habilidade maior consegue se mover mais rápido em fugas ou quando precisar, a velocidade é igual a Hx10. A habilidade representa a tripulação que trabalha, com por exemplo quem limpa, rema, cuida das velas, soldados piratas, quem cozinha, a sua tripulação é igual a Hx10 pessoas.

Resistência: Aqui continua normal, é quanto dano seu navio agüenta antes de afundar ou explodir. Os PVs só podem ser retomados com concerto, mas em situações calmas a tripulação pode consertar, restaurando por turno 1pv por ponto de Habilidade.

Armadura: São as defesas do seu navio, como a qualidade da madeira, um reforço de metal, enfim, qualquer coisa que aumente a defesa do navio.

Poder de Fogo: É o que seu navio atira, geralmente são canhões, quando maior o PdF maior a quantidade de canhões, 1 ponto de PdF equivale a 3 canhões. Embora sejam vários canhões, só pode ser feito um ataque por rodada, para mais tiros veja *Ataque Múltiplo* (31 manual).

Navios pertencem a escala *Sugoi* todos eles, então depois de todo montado o navio, o valor deve ser multiplicado por 10, então F1 vira F10, mas o custo é como se fosse feito na escala *Ningen*.

Fichas de Navios Piratas

Segue abaixo as fichas dos navios piratas mais utilizados, assim como os navios da esquadra e de comércio.

Barca PE 120 $ 12000

F1, H3, R2, A1, PdF 3, Aceleração, Camuflagem

Esse navio pequeno e rápido, tem um ótimo poder de fogo, e consegue sumir sem a menor dificuldade ao se esconder entre ilhas.

Brigue PE 140 $ 14000

F3, H2, R4, A3, PdF3
Suicídio, Lento
Esse navio era grande e forte, muito usado por piratas pois podia levar grandes saques e podia navegar em qualquer condição. Mas era muito lento para fugir com ele.

Caravela PE 130 $ 13000

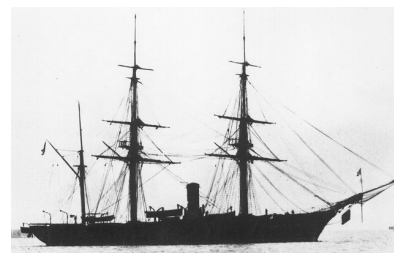
F3, H2, R4, A3, PdF1

Esse navio era muito usado por português, principalmente para comércio pois pode comportar bastante carga, e é bem forte, porém é um navio pouco armado, não oferecendo muita resistência.

Clipper PE 90 $ 9000

F0, H5, R1, A1, PdF2

É o navio mais rápido já construído, é usado em marinhas do mundo até hoje.

Corveta PE 120 $ 12000

F1, H3, R2, A2, PdF3. Aceleração
Esse era um navio muito elegante, e por isso nobres gostavam de usar, tinha um bom poder de fogo.

Escuna PE 100 $ 10000

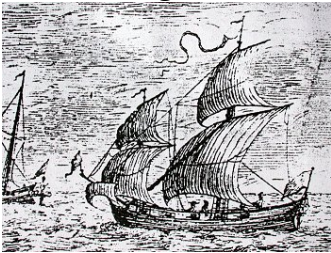
F1, H3, R2, A1, PdF2, Aceleração.

Esse era outro navio elegante, porém era menor do que a corveta e menos armado.

Fluyt PE 190 $ 19000

F4, H2, R4, A4, PdF5

Esse é um navio holandês destinado a navegação oceânica.

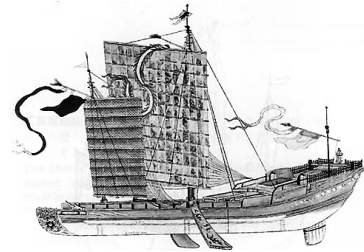
Fragata PE 180 $ 18000

F4, H2, R3, A4, PdF5, Inimigo (Navios Pirata), Lento.

Esse embarcação enorme foi construída para patrulhar áreas de pirataria, bem como escoltar esquadras de navios mercantes.

Galeão PE 190 $ 19000

F4, H2, R4, A5, PdF5, Lento.

Esse navio era grande e forte, quase imbatível em luta. Ele era geralmente usado por espanhóis.

Junco PE 150 $ 15000

F4, H3, R2, A2, PdF3, Aceleração.

Esse eram navios japoneses e chineses usados no comércio marítimo.

Navio de Velas Redondas PE 190 $ 19000

F5, H2, R5, A4, PdF3

Um dos maiores navios de sua época, é usado basicamente para o comércio, pois podia levar muita carga.

Vantagens

Tripulação Fiel (2 ponto)

Sua tripulação gosta do capitão, e por isso será mais difícil realizar um motim. Com esta vantagem você recebe um bônus de +2 em *Testes de Conter Motins*.

Camuflagem (1 ponto)

Garante-lhe um bônus de +1 em Habilidade para ações de se esconder.

Submarino (2 pontos)

Através de algum meio (mágico ou tecnológico) o seu navio pode submergir e com isso atacar sem ser visto. Essa vantagem garante um ataque surpresa, e ainda dá um bônus de +1 em Habilidade em testes de se esconder.

Compartimentos Secretos (1 ponto)

Seu navio possui locais secretos difíceis de achar, com eles você pode esconder até ¼ de sua carga, evitando perder tudo caso seu navio seja saqueado por piratas. Você também pode se esconder em locais secretos para ficar ileso dos combates. Um teste de H-2 permite localizar esses locais.

Soldados Fantasmas (2 pontos)

Seu navio é protegido por fantasmas piratas, com isso a FD recebe um bônus de 1 quando você é atacado por outros navios, e um bônus de *Contenção de Saque* de +2 caso você esteja sendo saqueado.

Suicídio (0 pontos)

Seu navio possui um reservatório de algum material que explode, quando explodido ele provoca um dano de (6d+30)x10 em uma área de 50m a sua volta. Com isso você perde o navio, e qualquer coisa nesse área é completamente destruída (inclusive você).

Controle Remoto(1 ponto): Gastando um ponto, você pode ativar isso a distância, pode ser um fio de pólvora que demora pra explodir, pode ser um controle remoto, enfim qualquer coisa que lhe garanta um total de 1d+2 turnos para fugir.

Desvantagens

Barulhento (-1 ponto)

Seu navio por algum motivo faz muito barulho, o que facilita que ele seja notado, sendo quase impossível um ataque surpresa, o teste de notar seu navio cai uma escala (de difícil pra médio, médio pra fácil, e fácil pra sucesso automático). Você também recebe uma penalidade de -1 em Habilidade em testes de se esconder.

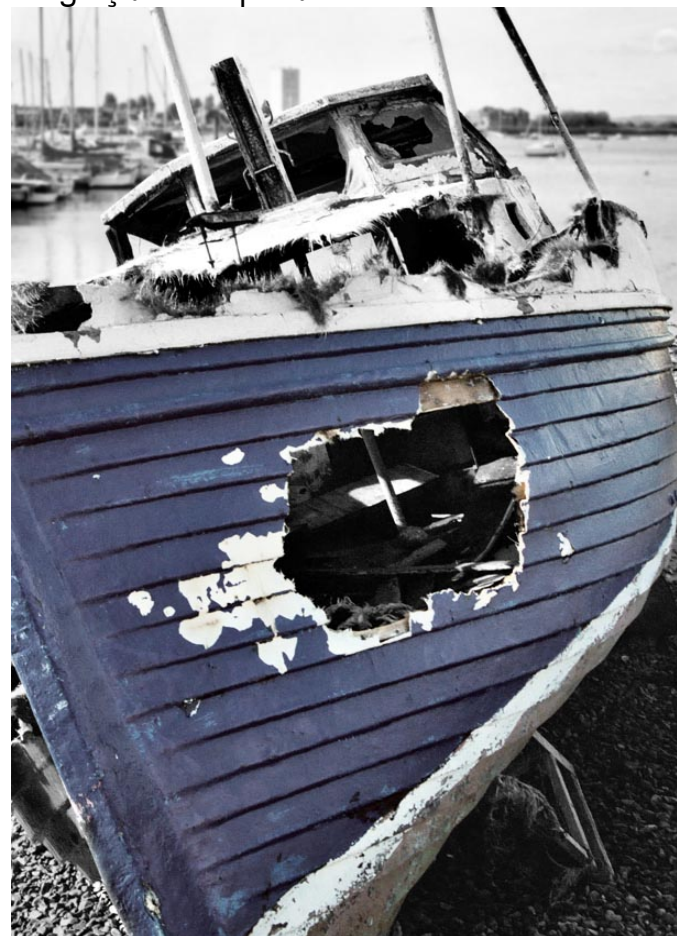
Tripulação Rebelde (-2 pontos)

Sua tripulação se acha auto suficiente, podendo ataca-lo quando você não corresponder as expectativas dela. Em jogo, isso significa que você tem um redutor de -2 em testes de conter motim. *Tripulação Fiel* pode recomprar essa desvantagem.

Navio Assombrado (-2 pontos)

Seu navio contém a alma de alguém (ou de alguns), que assustam a sua tripulação. Em termos de jogo seu navio recebe uma penalidade de -1 em todas as suas características. A cada 3 aparições da assombração, você deve fazer um teste de motim para evitar que sua tripulação deixe o barco.

Lento (-1 ponto)

Seu navio por algum motivo qualquer é muito lento e com isso sofre uma penalidade de -1 em Habilidade em Fuga, Perseguição e Esquiva.

Regras

Embora 3D&T seja um sistema bastante genérico, ele não se adapta bem a todas as situações (nenhum sistema de RPG faz isso, por isso pode baixar essas pedras que você já tem na mão). Algumas novas regras fazem-se necessárias para poder se utilizar de navios em suas campanhas.

Motins

Lembre-se que piratas são criminosos, e por isso nem sempre você terá uma tripulação muito confiável. Um motim é quando a sua tripulação se rebela contra suas ordens, nesse caso as situações mais comuns de acontecer é você ser deposto do posto de capitão (talvez seja morto, mas não é regra) ou a sua tripulação fugir do navio.

Um motim ocorre pelos mais variados motivos, mas os mais freqüentes são:

- O capitão está obcecado por algo e essa obsessão não atende os desejos da tripulação.
- Algo no navio está deixando em pânico a tripulação.
- Os navios escolhidos pelo capitão não tem retornado bons lucros.
- O capitão não está seguindo as ordens que vigoram no navio.
- O capitão está levando o navio a atacar navios muito fortes, o que tem ocasionado várias derrotas.

Quando ocorrerem duas dessas situações o mestre deve fazer um teste de H+2d contra a Habilidade do Navio, se perder a tripulação se revolta e toma a atitude que o mestre considerar mais cabível.

O mestre pode adicionar livremente outras situações que desejar.

Depois que o motim estourar o capitão ainda pode tentar conte-lo, para isso basta refazer o teste de motim (H+2d contra H do navio) adicionando os modificadores que se apliquem ao caso.

Um motim contido não produz resultados diferentes em termos de jogo de um motim que não ouve. Mas pode ser divertido o capitão ter que “dar um jeito” nos líderes do motim.

Se Escondendo

Navios que conseguem se esconder, seja por uma camuflagem ou atrás de ilhas ou de qualquer outra forma que você imaginar.

Para que outro navio consiga nota-lo deve ser feito um teste de H+1d+Modificadores contra H+1d+Modificadores do outro navio. O teste para você notar outro navio é o mesmo. Quem tirar o resultado mais alto

obtém o efeito desejado (ou se esconder ou notar o outro navio).

Saqueando Navios

Saquear um navio é o objetivo de todo pirata, saqueando um navio é que se consegue o tão aclamado dinheiro para ser gasto em tavernas e prostíbulos (sim, os piratas dificilmente enterram tesouros, eles gastam tudo na primeira oportunidade).

Saquear um navio segue as regras normais de combate, quando o outro navio estiver perto da morte (26 manual) você pode tentar um teste de H (sem contar as escalas de poder) se for bem sucedido você consegue saquear o navio, a partir daí, o combate segue normal, mas ao invés de você afundar o navio, você realiza o saque com a sucesso.

O valor obtido com o saque é de 2d6x100 por ponto de Força do navio adversário. Lembre-se que você terá que dividir com a sua tripulação (o valor obtido dividido pelo total de sua Habilidade vezes 10 *$/(Hx10)*)

Seu navio também pode ser saqueado, para tanto basta seguir a mesmas regras, mas aplicadas a você. O valor saqueado será o mesmo que você pode saquear (2d6x100). Se o resultado for maior do que você tem, sinto muito, você perdeu tudo.

Pirataria

Copiado da Wikipédia

História da Pirataria

O primeiro a usar o termo pirata para descrever aqueles que pilhavam os navios e cidades costeiras foi Homero, na Grécia antiga, na sua Odisseia. Os piratas são aqueles que pilham no mar por conta própria, embora hoje em dia este termo já seja aplicado a qualquer pessoa que viola alguma coisa (como por exemplo os piratas do ar ou os piratas informáticos).

Eles navegavam nas rotas comerciais com o objetivo de apoderarem-se das riquezas alheias, que pertencessem a simples mercadores, navios do estado ou povoações e mesmo cidades costeiras, capturando tudo o que tivesse valor (desde metais e pedras preciosas a bens) e fazendo reféns, para extorquir resgates. Normalmente esses reféns eram as pessoas mais importantes e ricas para que, assim, o pedido de resgate pudesse ser mais elevado.

Primeiramente a pirataria marítima foi praticada por gregos que roubavam mercadores fenícios e assírios desde pelo menos 735 a.C. A pirataria continuou a causar problemas, atingindo proporções alarmantes no século I d.C., quando uma frota de mil navios pirata atacou e destruiu uma frota romana e pilhou aldeias no sul da Turquia.

Na Idade Média, a pirataria passou a ser praticada pelos normandos (que atuavam principalmente nas ilhas britânicas, França e império germânico, embora chegassem mesmo ao Mediterrâneo e ao mar Morto), pelos Muçulmanos (Mediterrâneo) e piratas locais.

Mais tarde esta difundiu-se pelas colônias europeias, nomeadamente nas Caraíbas, onde os piratas existiam em grande quantidade, procurando uma boa presa que levasse riquezas das colónias americanas para a Europa, atingindo a sua época áurea no século XVIII.

Do fim do século XVI até o século XVIII, o Mar do Caribe era um terreno de caça para piratas que atacavam primeiramente os navios espanhóis, mas posteriormente aqueles de todas as nações com colônias e postos avançados de comércio na área. Os grandes tesouros de ouro e prata que a Espanha começou a enviar do Novo Mundo para a Europa logo chamaram atenção destes piratas. Muito deles eram oficialmente sancionados por nações em guerra com a Espanha, mas diante de uma lenta comunicação e da falta de um patrulhamento internacional eficaz, a linha entre a pirataria oficial e a criminosa era indefinida.

As tripulações de piratas eram formadas por todos os tipos de pessoas, mas a maioria deles era de homens do mar que desejavam obter riquezas e liberdades reais. Muitos eram escravos fugitivos ou servos sem rumo. As tripulações

eram normalmente muito democráticas. O capitão era eleito por ela e podia ser removido a qualquer momento.

Eles preferiam navios pequenos e rápidos, que pudessem lutar ou fugir de acordo com a ocasião. Preferiam o método de ataque que consistia em embarcar e realizar o ataque corpo a corpo. Saqueavam navios de mercadores levemente armados, mas ocasionalmente atacavam uma cidade ou um navio de guerra, caso o risco valesse a pena. Normalmente, não tinham qualquer tipo de disciplina, bebiam muito e sempre terminavam mortos no mar ou enforcados, depois de uma carreira curta, mas transgressora.

No auge, os piratas controlavam cidades insulares que eram paraísos para recrutar tripulações, vender mercadorias capturadas, consertar navios e gastar o que saqueavam. Várias nações faziam vista grossa à pirataria, desde que seus próprios navios não fossem atacados. Quando a colonização do Caribe tornou-se mais efetiva e a região se tornou economicamente mais importante, os piratas gradualmente desapareceram, após terem sido caçados por navios de guerra e suas bases terem sido tomadas.

Desde aí a pirataria vem perdendo importância, embora em 1920 ainda tivesse a sua importância nos mares da China.

Atualmente, a pirataria revela-se mais incidente no Sudeste Asiático e ainda nas Caraíbas, sendo os locais de ataque espaços entre as ilhas, onde os piratas atacam de surpresa com lanchas muito rápidas.

Código de Conduta

As regras de cada capitão eram estabelecidas para cada um dos membros da tripulação. Aqui existia alguma incerteza acerca do comportamento aceitável entre os piratas num navio pirata normal. Quando as regras eram quebradas, a tripulação punia várias vezes sem dó nem piedade o infractor. Ainda assim, em alguns casos em que o pirata em questão desempenhava bem a sua função podia ser absolvido.

Exemplo de um código de conduta

- Todos os homens devem obedecer ao código civil; o capitão tem direito a uma parte e meia de todos os prêmios; o subcapitão, o carpinteiro, o mestre e o homem de armas têm direito a parte e um quarto
- Se alguém tentar fugir, ou guardar algum segredo do resto da tripulação, ele deve ser abandonado numa ilha deserta com uma garrafa de pólvora, uma garrafa de água (o suficiente para sobreviver dois

ou três dias), uma pequena arma e munições

- Se alguém roubar alguma coisa, ou jogar, no valor de uma pesos, ele deve ser abandonado numa ilha deserta ou baleado
- Se alguma vez nós nos tivermos de encontrar com outro pirata e esse homem seguir os seu código sem o consentimento do nosso capitão e da nossa tripulação, deve sofrer a punição como o capitão e a tripulação quiserem
- O homem que desrespeitar estes artigos enquanto este código estiver em vigor, deve ser punido com a lei de Moisés (40 chicotadas sem faltar nenhuma) nas costas despidas
- O homem que abocanhar as suas armas ou fumar tabaco no porão, sem uma tampa no cachimbo, ou carregar uma vela acesa sem lanterna deve ter a mesma punição que o artigo anterior
- O homem que não mantiver as suas armas limpas, que ficar noivo, ou se esquecer da sua função, deve sofrer qualquer punição que o capitão e a tripulação quiserem
- Se um homem perder o seu casamento deve ganhar 400 pesos, se um membro 800
- Se alguma vez te encontrares com uma mulher prudente, que esse homem se ofereça a intrometer-se com ela, sem o consentimento dela, deve sofrer morte certa

Recompensas da Pirataria

Os piratas eram hábeis a recolher bens e riquezas espantosas nas suas incursões no oceano. As principais riquezas obtidas pelos piratas eram metais preciosos (ouro e prata), dinheiro, jóias e pedras preciosas. Mas a maioria pilhagens era feita aos mercadores, de quem roubavam linhos, roupas, comida, âncoras, cordas e medicamentos. A carga pilhada aos mercadores incluía artigos raros, tais como especiarias, açúcar, índigo e quinina.

Os tipos de bens pilhados variavam consoante os navios encontrados, assim, alguns piratas eram muito seletivos nos navios que atacavam, tendo a certeza de que o saque iria cobrir os riscos da batalha, logo também era importante escolher uma boa área para bater. Uma dessas áreas era o Spanish Main , como já foi referido anteriormente. Como se sabe, o tesouro espanhol ia frequentemente para Portobello para carregar os tesouros do Peru, que era duas vezes o rendimento do rei de Inglaterra, e muitas vezes

incluía 25 milhões de pesos sob a forma de lingotes de prata e moedas.

Cada tripulante do navio recebia uma só parte do butim, com exceção ao capitão, que recebia uma parte e meia.

Escolher o navio certo e a carga certa para pilhar, era um dever essencial de todos os capitães pirata, desejando assim que não houvessem motins. Contudo, um ataque falhado a um navio prometedor, poderia também ter resultado num grande êxito, visto que a maioria da tripulação navegava para partilhar os bens roubados.

Outra preocupação era o verdadeiro método para dividir os tesouros pilhados. No código de conduta pirata , estava declarado como a pilhagens não eram divididas de igual forma. Por exemplo, algumas moedas, tais como pesos, eram cortadas para uma partilha mais exacta. Contudo, as jóias não eram fáceis de dividir. As provas deste processo de partilha são as marcas de facas marcadas em alguns tesouros pirata, expostos em museus por todo o mundo.

A idéia dos tesouros enterrados é um mito, que está majoritariamente em livros com histórias de piratas. O pirata com o qual começou este mito foi o Capitão Kidd. Contudo, é possível que alguns piratas tenham escondido os seus tesouros deste modo, grande parte do dinheiro foi gasto a procurá-lo, mas sem sucesso. A maior parte dos piratas eram extremamente gastadores e raramente acumulavam dinheiro suficiente para o enterrar ou esconder. Visto o perigo que estes viviam constantemente, estavam mais determinados em gastá-lo imediatamente que em guardá-lo para o futuro.

Indenização por Mutilações

Pode-se dizer que a vida dos piratas era muito difícil, podendo estes muito provavelmente sofrer danos muito graves ou mesmo morrer. Além da morte, o maior medo de um pirata era vir a ser incapacitado.

Quando perdiam um membro, os piratas eram recompensados pela sua perda, e eram recompensas perfeitamente e adequadas para os tempos em que viviam. Se um pirata fosse ferido na perna, a amputação devia de ser muitas vezes a única saída para ser salvo, a tripulação era minimamente educada, chamavam o cozinheiro para amputar o membro ferido, para prevenir uma infecção. Os médicos não eram comuns a bordo de navios pirata, então muita vezes o cozinheiro era chamado para fazer as amputações. Contudo, como as operações raramente tinham sucesso e como o cirurgião inexperiente podia não conseguir fazer parar a hemorragia o pirata raramente sobrevivia, e mesmo que sobrevivesse à amputação podia não passar de uma infecção posterior. Caso sobrevivesse era necessário um substituto para a perna em falta, que normalmente era qualquer coisa que estivesse livre no barco, como por exemplo um pedaço de madeira comprido. Esta prática

também poderia acontecer no caso de uma mão, tal como existe o vulgar exemplo do gancho.

Na verdade, a maioria das tripulações piratas eram organizadas, razoavelmente sofisticadas e com condições favoráveis para os membros feridos. Os piratas feridos não eram compensados apenas financeiramente, mas muitas vezes eles também eram oferecidos para fazer trabalhos não exigentes no navio. Trabalho este que podia incluir manobrar canhões, fazer os cozidos, e a lavar o convés do navio.

Num exemplo descrito por Exquemelin a recompensa assumia a forma sob os seguintes valores: pelo braço direito seiscentos pesos ou oito escravos; quinhentos pelo esquerdo ou cinco escravos; por um olho cem pesos ou um escravo e idêntica quantia por um dedo; pela perna direita quinhentos pesos e pela esquerda quatrocentos. Em comparação com os valores atuais, um peso vale cerca de noventa e seis cêntimos de dólar (0,96$), o que para a altura era muito.

Legislação para Piratas

Podia ser uma frase favorável e verdadeira dizer que um caminho agradável durante o século XVIII era restrito à pirataria, mas a vida de pirata também tinha grandes objecções. Ao longo deste período, a morte chegava muitas vezes inesperadamente, no meio da batalha, por naufrágios, rixas na taberna, doença, etc. mas existiam vezes em que a morte era “a dançar a jiga de cânhamo” , que era o destino de qualquer pirata. Os julgamentos para a pirataria, eram muitas vezes influenciados por tribunais almirantados, tribunais que haviam sido fundados na década de 1340 na Inglaterra, para julgamentos que dissessem respeito a grandes crimes. Uma vez condenado, o pirata podia ser enforcado a qualquer hora dez dias depois do julgamento. No dia do enforcamento, os piratas eram os principais alvos de chacota na procissão realizada no dia até ao local do enforcamento, que era liderada por um oficial a carregar um Remo Prateado (símbolo da autoridade do Supremo Tribunal Almirantado). O destino final era a forca, que geralmente era situada numa praça pública junto à água, muitas vezes durante a maré vazia. Todo o acontecimento, como todos os enforcamentos, era um espectáculo que arrastava multidões.

Antes do enforcamento, normalmente o pirata era tapado por um capelão. Instigado, o réu declarava o seu destino, e arrependia-se antes de ser enforcado. Muitas vezes o sermão também servia para pregar à audiência, usando os piratas como o primeiro exemplo da degeneração da alma humana. Depois do sermão, o pirata admitia para as pessoas antes de ser enforcado e deixado a baloiçar na forca. Na sua última prece, antes da execução, alguns pareciam estar arrependidos, alguns assustados e outros rudes, enquanto que diziam grosseirismos para as multidões.

Depois da execução, os corpos representavam os restantes membros da tripulação, que eram enterrados,

abaixo do nível de maré alta e deixados até que três marés tenham passado sobre eles. Os corpos da maioria dos capitães mais famosos, eram muitas vezes embalsamados em alcatrão, encaixotados numa armação de ferro ou correntes, e pendurados, enforcados, num sítio visível à beira da água, onde eles oscilavam com o vento até nada restar.

A punição por corso era a prisão, com a possibilidade de libertação na troca de um resgate. Contudo isto não era uma alternativa favorável, pois muitas vezes acabavam por ter uma morte demorada, em velhos navios prisão, que eram navios de guerra convertidos, que já não estavam aptos para o mar, ou outros fins, muitas vezes o prisioneiro acabava por morrer por enfraquecimento ou doença.

Castigos Piratas

A tortura, a queima e a mutilação eram castigos comuns que os piratas davam às suas vítimas, praticando verdadeiros actos de crueldade, e até gostavam de ver o sofrimento dos outros. Os piratas chineses prendiam as suas vítimas em gaiolas de bambu ou pregavam-nos ao convés. A tortura era utilizada para extrair rapidamente informação da vítima, acerca de navios com tesouros, rotas marítimas ou tesouros escondidos. Um exemplo da crueldade dos piratas, foi no caso dos inúmeros cercos feitos a Argel, em que os corsários berberes usavam prisioneiros franceses como munição contra os barcos destes. Existe apenas um relato de um jornal de 1829 de os piratas terem obrigado o seu prisioneiro a marchar sobre a prancha para se afogar ou ser comido pelos tubarões.

Qualquer pirata que desobedecesse ao código de conduta ou brigasse com os colegas era chicoteado ou deixado à deriva num bote, ou caso um pirata roubasse outro membro da tripulação podiam ser-lhe cortadas a orelhas ou o nariz. Quando condenado à lei de Moisés, era a vítima que fabricava o chicote "gato de nove caudas". Os membros da tripulação de John Philips foram obrigados a jurar com a mão sobre um machado que os desertores e traidores seriam abandonados numa ilha deserta.

Para se vingar de antigos oficiais, os piratas quando atacavam estes com sucesso castigavam-nos, como por exemplo cortando-lhes o braço ou qualquer outra parte do corpo. O capitão pirata irlandês Edward England foi punido pela sua tripulação por ser demasiado brando com eles.

Vida em Terra e no Mar

Quando os piratas regressavam das suas pilhagens, eles estavam prontos para a diversão. Se regressassem de uma viagem bem sucedida, os piratas rapidamente esgotavam a sua riqueza nas tabernas e nas cervejarias locais. Muitas vezes, piratas bêbedos, gastavam milhares de pesos numa única noite (nessa altura com 10 pesos comprava-se uma pequena manada de gado). Prazeres

como rum, comida, vinho e jogo, faziam pobres tabernas donos de riqueza durante a noite. Em suma, os piratas gastavam nas tabernas tudo o que ganhavam. A vida na terra não era só diversão e jogo. Para o sucesso, um pirata tem bastante trabalho enquanto está em terra. Depois de uma viagem longa, as lapas e as algas têm ser retirados do casco do navio. Depois de uma boa batalha, o barco era reparado ou substituído. Uma das tarefas mais importantes era para abastecer bem o navio com provisões de água e comida para a próxima viagem.

A vida no mar era muito árdua, os porões eram escuros, mal-cheirosos, húmidos e sentia-se falta de ar. Também se pode presumir que a vida no mar era uma grande maçada para os piratas. Um grande contraste entre a vida no mar: navegam que dizer semanas de aborrecimento a procurar uma presa, e depois guerras muito duras quando encontravam vítimas.

Com nada para distrair os piratas sanguinários, conflitos e lutas eram comuns. Era nessas alturas que o capitão intervinha e controlava-os com medo ou respeito. O capitão não tinha a última palavra, pois em muitos casos o navio pirata era dirigido democraticamente.

Nas viagens de longa duração, o racionamento de comida era o maior desafio para os piratas. Os piratas muniam-se de cerveja engarrafada antes das viagens longas, pois a água rapidamente se deixava de ser potável., devido ao seu sabor salgado. De início, os piratas detestavam os biscoitos duros que duravam muito tempo; embora para as longas viagens se munissem de lima, como abastecedor de vitamina C. Se tivessem sorte, os piratas podiam ter algumas galinhas a bordo, que lhes davam ovos e carne. Aparentemente os piratas encontravam abastecimento ilimitado de carne nas tartarugas que crescem nas Caraíbas. Além de serem deliciosas, estas tartarugas eram facilmente apanhadas.

Lendas dos Mares

O mar é repleto de grandes lendas, de piratas sangüinários, monstros gigantes, fantasmas condenados, tesouros escondidos, cavernas de antigos piratas.

Agora vamos discorrer sobre algumas histórias mais conhecidas.

Piratas

Capitão Gancho – 9 pontos

A grande pedra no calçado de Peter Pan, ele perdeu a mão que foi comida por um crocodilo, e desde então usa um gancho no lugar, ele tem muito medo de relógios, pois o crocodilo que o persegue engoliu um e sempre quando se aproxima pode-se ouvir o tic-tac.

F3, H3, R3, A2, PdF0, Membro Substituto, treinamento Pirata, Insano (Fobia – Relógios), Assombrado (crocodilo Gigante)

Navio F4, H3, R4, A5, PdF5, Vôo, Lento

Barba Negra – 12 pontos

Um dos piratas mais famosos da história da pirataria, ao conquistar um navio mercante e transforma-lo em um navio de guerra poderosíssimo, ele se tornou um dos mais fortes piratas, ele era psicopata e muito violento. Quando passou a cobrar pedágio para passar em sua rota, foi destacada uma esquadra britânica para pega-lo em seu covil, após uma longa batalhe ele perdeu, sua cabeça foi posta no seu navio.

F3, H4, R3, A2, PdF3, Treinamento Pirata, Insano (Homicida – 3 dias)(Megalomaníaco)(Paranóico), Má Fama.

Navio (Queen Anne Revenge) F6, H3, R5, A5, PdF8

Holandês Voador

Pirata destinado a vagar eternamente em seu navio com a sua tripulação fantasma. Ele ninguém nunca viu, apenas seu navio, que é sinal de desastre marítimo. Seu navio é um Fluyt.

F3, H3, R3, A2, PdF0, Treinamento Pirata, Ambiente Especial (seu navio)

Navio F4, H2, R4, A4, PdF5, Vôo.

Jack Sparrow – 12 pontos

Um pirata com a vida cheia de reviravoltas, aventuras fantásticas e seres bizarros. É o capitão do navio Pérola Negra. Começou sua vida na legalidade a após libertar escravos foi tido como pirata e resolveu adotar essa vida.

F2, H3, R3, A2, PdF2, Adaptador, Genialidade, Má Fama, Habilidade com Espadas, Marca Negra (Dave Jones).

Navio:F3, H2, R4, A3, PdF3 Suicídio, Lento, Imortal

Monstros

Os mares são repletos de criaturas que assombram os navegadores, a quem prefira enfrentar um exercito a enfrentar uma criatura dessas, lembrando que são em escala Sugoi.

Craken

Esse animal gigante assola os piratas, já que ele só ataca piratas e quem polui os mares, mas em algumas exceções ele pode atacar outros navios.

F7, H5, R5, A4, PdF0, Arena (água), Sentidos Especiais (Radar), Ambiente Especial (água salgada), Monstruoso.

Serpentes Marinhas

São seres gigantes que assolam os navios de todas as pessoas, não se sabe muito delas, nem se são da mesma espécie, poucos que viram sobreviveram para contar.

F2, H5, R4, A2, PdF0, Paralisia

Lendas ou Verdades?

Algumas lendas são conhecidas por vários piratas, uma para assustar e outras para despertar a ambição, segue agora umas das lendas mais famosas dos mares.

Holandês Voador

Em torno da década de 1680, zarpou de Amsterdã, ao tentar atravessar o Estreito de Magalhães, na região do Cabo Horn uma enorme tempestade se abateu sobre o local onde estava o navio, a região devido as inúmeras galerias, tornaram a navegação quase impossível.

O navio não suportou a tempestade, e acabou naufragando. Mas o capitão Bernard Fokke fez um pacto com o diabo, desafiando-o para um jogo de dados, usando dados viciados ele vence o diabo. O diabo irritado com a traição que sofreu, condenou o capitão, sua tripulação e o navio a navegar até o fim dos tempos em seu navio.

Quando ele aparece para um navio, é sinal de desastre marítimo iminente. Muitas tripulação se recusam a zarpar se avistarem antes o Holandês Voador.

Algumas pessoas dizem que a cada 100 anos ele pode atracar em um porto, e lá satisfazer suas vontades por 24 horas, mas para tanto deve recrutar um novo marinheiro para o navio enquanto estiver em terra, senão perde o direito no próximo século.

Leviatã

Esse monstro é descrito em vários locais, inclusive na Bíblia. Acredita-se que tenha a forma de um crocodilo, mas é quase impossível dizer ao certo. Ele é considerado a maior criatura dos mares e talvez a maior das criaturas do planeta. Dizem que um ser humano no mesmo nível que o Leviatã não pode vê-lo por completo.

Esse monstro dizem que não é mal, mas devido a seu enorme tamanho ele pode comer qualquer coisa e destruir qualquer coisa.

Sereias

São mulheres com a parte de baixo em forma de peixe. Geralmente ficam em rochas e com seu canto mágico atraem o navio para as rochas (Teste de R do Capitão do Navio). São extremamente belas e “gostosas” e por isso são a tentação de todos, e muitos já tentaram capturá-las. Alguns aventureiros juram já ter podido entrar em contato com elas, alguns dizem que são muito agradáveis e cultas, outros dizem que são totalmente incultas e animalescas, a única coisa que elas tem de humano é a parte superior do corpo.

Tesouro do Barba Negra

Antes de morrer o pirata Barba Negra teria enterrado um enorme tesouro, resultado dos saques de sua vida, e dos pedágios cobrados. O sua localização é desconhecida, alguns acreditam que é em uma ilha do Caribe, outros que possa estar perto do local onde seu navio naufragado foi encontrado (Costa da Flórida), outros acham que pode estar nos arredores de seu covil na Enseada de Carolina do Norte. Muitos aventureiros já o procuraram e nenhum logrou exito, mais curioso ainda é que muitos não voltaram, o que levanta a suspeita que o tesouro seja protegido por alguma maldição, e aqueles que não voltaram teriam encontrado o tesouro e não resistiram a maldição.

Tortuga

Tortuga é uma ilha espanhola que virou o maior ponto de encontro dos piratas, lá eles tinham seus covis, vendiam e trocavam as mercadorias que pilhavam. A ilha era um forte pois havia sido palco de disputas e por isso possui torres de vigilância, muros e mais um monte de coisas que garantem segurança a qualquer pirata que por lá se estabelecesse, porém lá dentro a coisa era diferente, as ruas eram banhadas por sangue dos mais violentos combates entre piratas, lá acredita-se também que haja vários tesouros, mas é pouco provável, pois seria o mesmo que deixar o cordeiro no meio dos lobos. Lá é um ótimo local para começar a sua vida de pirata, você pode conhecer novos piratas, conseguir emprego, conseguir tripulação e tudo mais que precisar.